

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載
 【部門区分】第1部門第2区分
 【発行日】平成17年7月7日(2005.7.7)

【公開番号】特開2003-62238(P2003-62238A)

【公開日】平成15年3月4日(2003.3.4)

【出願番号】特願2001-258949(P2001-258949)

【国際特許分類第7版】

A 6 3 F 7/02

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成16年10月26日(2004.10.26)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

可変表示装置の変動表示領域に識別情報が設定された図柄オブジェクトを変動表示する変動表示ゲームの制御を行う表示制御手段を備え、前記変動表示ゲームの結果態様に関連して特定の遊技価値を付与可能な遊技機において、

前記表示制御手段は、

前記図柄オブジェクトを、立体の面に前記識別情報を貼付して構成し、

前記変動表示領域を含んで設けられた仮想空間内に設定された変動表示軌道に沿って前記図柄オブジェクトを複数配置して、前記変動表示軌道に沿って前記図柄オブジェクトを移動表示させる移動表示手段と、

前記変動表示軌道に沿って配置される複数の図柄オブジェクトの配置間隔を制御する配置間隔制御手段と、

を備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記変動表示領域には、各図柄オブジェクトに設定された識別情報を停止態様として有效地に表示する停止図柄表示領域を設け、

前記表示制御手段は、前記図柄オブジェクトが前記停止図柄表示領域を通過するように規制しながら、前記変動表示軌道を変化させる軌道制御手段を備えたことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記表示制御手段は、前記仮想空間内に複数の変動表示軌道を設定し、

前記軌道制御手段は、前記停止図柄表示領域において、前記変動表示軌道同士が近接するように表示制御することを特徴とする請求項2に記載の遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

【発明を解決するための手段】

第1の発明は、可変表示装置の変動表示領域に識別情報が設定された図柄オブジェクト

を変動表示する変動表示ゲームの制御を行う表示制御手段を備え、前記変動表示ゲームの結果態様に関連して特定の遊技価値を付与可能な遊技機において、前記表示制御手段は、前記図柄オブジェクトを、立体の面に前記識別情報を貼付して構成し、前記変動表示領域を含んで設けられた仮想空間内に設定された変動表示軌道に沿って前記図柄オブジェクトを複数配置して、前記変動表示軌道に沿って前記図柄オブジェクトを移動表示させる移動表示手段と、前記変動表示軌道に沿って配置される複数の図柄オブジェクトの配置間隔を制御する配置間隔制御手段と、を備えた。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

第2の発明は、第1の発明において、前記変動表示領域には、各図柄オブジェクトに設定された識別情報を停止態様として有効に表示する停止図柄表示領域を設け、前記表示制御手段は、前記図柄オブジェクトが前記停止図柄表示領域を通過するように規制しながら、前記変動表示軌道を変化させる軌道制御手段を備えたことを特徴とする。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

第3の発明は、第2の発明において、前記表示制御手段は、前記仮想空間内に複数の変動表示軌道を設定し、前記軌道制御手段は、前記停止図柄表示領域において、前記変動表示軌道同士が近接するように表示制御することを特徴とする。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 9】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0014**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0014】****【発明の作用および効果】**

第1の発明では、表示制御装置には、変動表示軌道に沿って配置される複数の図柄オブジェクトの配置間隔を制御する配置間隔制御手段を備えたので、遊技者に疎に配置されている（又は、密に配置されている）図柄オブジェクトで変動表示が停止することの期待感を持たせる演出をすることができる。

【手続補正 10】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0015**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0015】**

第2の発明では、前記表示制御手段は、前記図柄オブジェクトが前記停止図柄表示領域を通過するように規制しながら、前記変動表示軌道を変化させる軌道制御手段を備えたので、表示領域を移動させることなく、変動表示軌道の変化によって停止図柄表示領域を形成することができる。

【手続補正 11】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0016**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0016】**

第3の発明では、前記表示制御手段は、前記仮想空間内に複数の変動表示軌道を設定し、前記軌道制御手段は、前記停止図柄表示領域において、前記変動表示軌道同士が近接するように表示制御するので、変動表示ゲームの表示に多様性を持たせることができ、遊技に対する興味を向上することができるとともに、停止した識別情報を停止図柄表示領域に近接して表示することができるので、識別情報の停止状態では識別情報を大きく表示することができ、遊技者が容易に変動表示ゲームの結果様を認識することができる。

【手続補正 12】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0017**【補正方法】**削除**【補正の内容】****【手続補正 13】****【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0018**【補正方法】**削除**【補正の内容】****【手続補正 14】****【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0019**【補正方法】**削除**【補正の内容】**

【手続補正 1 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 0

【補正方法】削除

【補正の内容】